

**KEEFEKTIFAN MEDIA PERMAINAN *WORD SQUARE* DALAM  
PENGUASAAAN KOSAKATA BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI  
MAN 1 MAKASSAR**

**Lifya Wulandari<sup>1</sup>, Burhanuddin<sup>2</sup>, Ambo Dalle<sup>3</sup>**  
Fakultas Bahasa dan Sastra. Universitas Negeri Makassar.  
E-mail : [lifyawulndr04@gmail.com](mailto:lifyawulndr04@gmail.com)

**ABSTRAK**

**LIFYA WULANDARI. 2020.** “Keefektifan Media Permainan *Word Square* dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman. Jurusan Pendidikan Bahasa Asing. Fakultas Bahasa dan Sastra. Universitas Negeri Makassar (**dibimbing oleh Burhanuddin dan Ambo dalle**).

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data dan informasi tentang penguasaan kosakata bahasa Jerman menggunakan media permainan *Word Square* siswa kelas XI MAN 1 Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIA MAN 1 Makassar yang terdiri atas 5 kelas dengan jumlah keseluruhan 197 orang. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas sebagai berikut: kelas XI MIA 1 dengan 40 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIA 2 dengan 40 siswa sebagai kelas kontrol. Sampel dipilih secara acak (*Random Sampling*). Data penelitian ini diperoleh melalui tes permainan *Word Square* dengan tema *die Familie*. Data dianalisis dengan uji-t. Hasil analisis data menunjukkan  $t_{hitung} 2.25 > t_{tabel} 1.994$  pada taraf signifikan 0,05. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan *Word Square* efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar.

**Kata Kunci:** Keefektifan, Word Square, Kosakata, Bahasa Jerman

**ABSTRACT**

**LIFYA WULANDARI. 2020.** “*The effectiveness of Word Square Game in the mastery of Germany Vocabulary of 11<sup>th</sup> grade students of Islamic High School 1 Makassar*”. Bachelor Thesis. Germany Language Education Studies. Foreign Language Education Major. Faculty of Languages and Literatures. Makassar State University. (**Under the supervision of Mr. Burhanuddin and Ms. Ambo Dalle**).

This research is conducted in order to acquire data and information regarding the Mastery of Germany Vocabulary by using the Word Square game of 11<sup>th</sup> grade

---

*Lifya Wulandari.dkk.Keefektifan Media Permainan Word Square dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN 1 Makassar.*

students of Islamic High School 1 Makassar. This research is an experiment which using the test of the mastery of Germany vocabulary. The population of this research is the entire 11<sup>th</sup> grade students of Islamic High School 1 Makassar that consist of 5 classes with the total of 197 students. The sample of this research are 2 classes which are “Math and Science Major (MIA) 1” as the experimental class, with the total of 40 students and “Math and Science Major (MIA) 2” as the controlling class, with the equal total of 40 students. This research is going to use the Random Sampling. The data of this research will be obtained through the game test of Word Square Game with the theme “die familie”. The Data is analyzed with T-test. The Outcome of data analysis shows t-quantification  $2.25 > t$ -table 1.994 at significant level of 0.05. The result of this research shows that Word Square game is effective for mastery of Germany vocabularies of 11<sup>th</sup> grade students of Islamic High School 1 Makassar.

**Keywords:** *Effectiveness, Word Square, Vocabulary, Germany.*

## ABSTRAKT

**LIFYA WULANDARI. 2020.** “*Die Effektivität des Wordsquare-Spielmediums bei der Vokabelbeherrschung der Schüler der Klasse XI an der MAN 1 Makassar*”. Abschlussarbeit. Abteilung für Fremdsprachenunterricht, Deutschabteilung, Fakultät für Sprache und Literatur, Staatliche Universität Makassar. (**Betreuer von Burhanuddin und Ambo Dalle**).

Das Ziel dieser Forschung war, die Daten und Informationen über die Vokabelbeherrschung mit einem Wordsquare-Spielmediums der Schüler der Klasse XI an der MAN 1 Makassar zu gewinnen. Diese Forschung war ein Experiment. Die Population dieser Forschung war die Schüler der Klasse XI MIA an der MAN 1 Makassar. Die Schüler waren aus 5 Klassen, die aus insgesamt 197 Schülern bestanden. Die Sample bestand aus zwei Klassen: die Klasse XI MIA 1 mit 40 Schüler als die experimentierte Klasse und die Klasse XI MIA 2 mit 40 Schüler als die kontrollierte Klasse. Die Stichprobe wurde durch eine zufällige Probe ausgewählt. Die Daten dieser Forschung wurden durch einen Wordsquare-Spieltest mit dem Thema *die Familie* bekommen. Die Daten wurden durch einen t-Test analysiert. Die Datenanalyse zeigte, dass t-Rechnung größer als t-Tabelle ( $2.25 > 1.994$ ) mit dem Signifikanzniveau 0,05 war. Das bedeutete, dass des Wordsquare-Spielmediums der Schüler der Klasse XI an der MAN 1 Makassar effektiv war.

**Schlüsselwörter:** *Effektivität, Wordsquare-Spielmediums, Wortschatz, Deutsch*

## PENDAHULUAN

Bahasa adalah suatu alat komunikasi yang paling utama bagi manusia. Pengajaran bahasa sendiri mempunyai tujuan agar kita dapat menguasai bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa asing sebagai alat komunikasi di dunia internasional. Dengan memperoleh bahasa asing, kita dapat memahami dan mengungkapkan informasi, ide, serta mempelajari kebudayaan tentang negara itu sendiri maupun nagara-negara yang ada di dunia.

Bahasa Jerman adalah salah satu bahasa asing yang merupakan bahasa internasional yang juga berperan sebagai bahasa ilmu pengetahuan, teknologi, industri, dan seni. Untuk menguasai bahasa Jerman, diperlukan keterampilan berbahasa yang mencakup 4 aspek yaitu, kemampuan menyimak (*Hörverstehen*), keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*), kemampuan membaca (*Leseverstehen*), dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*). Aspek kemampuan grammatik dan kosakata (*Strukturen und Wortschatz*) diajarkan secara terpadu dalam keempat keterampilan tersebut. Kosakata (*Wortschatz*) merupakan bagian paling penting dalam mempelajari suatu bahasa, dalam hal ini bahasa Jerman. Peserta didik dapat menguasai keempat keterampilan yang ada apabila terlebih dahulu menguasai kosakata-

kosakata dari suatu bahasa, maka itu akan dengan mudah menguasai bahasa tersebut. Pada kenyataannya, kosakata inilah yang menjadi hal paling sulit dikuasai peserta didik.

Kosakata merupakan unsur kebahasaan yang harus dikuasai karena kata-kata yang disusun kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut dalam berkomunikasi. Secara umum penguasaan kosakata seseorang dianggap gambaran tingkat pendidikannya. Apabila seseorang kosakatanya tidak atau kurang memadai maka dapat dipastikan keberhasilan dalam pembelajaran bahasa Jerman tidak akan tercapai.

Salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman yaitu dengan menggunakan media permainan *Word Square*. *Word Square* adalah kata-kata yang disusun dalam bentuk persegi yang bisa dibaca secara vertikal dan horizontal. Dalam *Word Square* ini, huruf-huruf disusun secara acak sehingga dapat dibaca secara vertikal dan horizontal namun ditambah huruf-huruf yang lain sebagai pengecoh. Dalam penelitian ini peserta didik mencari kosakata yang tersembunyi dalam suatu kumpulan huruf acak, kemudian peserta didik diminta untuk memahami kosakata yang telah didapat dan melengkapi soal yang telah guru berikan.

“Keefektifan pembelajaran dilihat dari ketercapaian tujuan materi, sarana, bahan, dan alat yang tersedia” (Sulastri, 2019:20). Hal ini juga dikemukakan oleh Mandagi & Degeng (2019:124) “keefektifan pembelajaran biasanya diukur dengan tingkat pencapaian siswa”. Sementara itu, Sinambela (2006:78) mengemukakan bahwa “pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal.”

Media dalam proses belajar mengajar di kelas adalah sebagai sarana yang berfungsi menyalurkan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Arsyad (2019:3) mengemukakan bahwa “media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.” Duludu (2017:9) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh pendidik/guru untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswanya sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.”

Permainan adalah jenis kegiatan yang memberikan motivasi, kesenangan, dan cara untuk melatih kemampuan linguistik peserta didik dalam mempelajari suatu bahasa. Menurut Arif S, dkk. (2012:75) “permainan adalah setiap kontes

antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.” Conny R. Semiawan (2008:19-20) mengungkapkan bahwa “permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar.”

Teknik atau jenis permainan yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2011:293), antara lain: 1) Selurus kata, 2)Teka-teki silang, 3) Permainan jelajah, 4) waktu, 5) Elaborasi, 6) Siapa dia,7) Acak kata, 8) Biografi, 9) Catatan harian, 10) Mengarang Bersama.

*Word Square* adalah kata-kata yang disusun dalam bentuk persegi yang bisa dibaca secara vertikal maupun horizontal. Dalam *Word Square* ini, huruf-huruf disusun secara acak sehingga dapat dibaca secara vertikal ataupun horizontal namun ditambah huruf-huruf yang lain sebagai pengecoh. Menurut Trianto (2011:23) “*Word Square* berasal dari kata *Word* yang artinya kata dan *Square* yang artinya persegi, *Word Square* merupakan model yang menggabungkan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban.”

Selanjutnya Kusnadi (2018:23) mengatakan bahwa *Word Square* adalah menjawab pertanyaan dengan cara mengarsir jawaban pada kotak huruf yang telah disediakan, jawaban yang benar akan mendapat nilai 100. Menurut Rahmah Johar & Latifah Hanum (2016:39) Media *Word Square* adalah soal dalam bentuk teka teki.

Langkah-langkah pelaksanaan media *Word Square* menurut Widaningsih (2019:110) adalah: 1) Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai. 2) Guru membagi lembaran kegiatan sesuai contoh. 3) Peserta didik menjawab soal (mengisi kotak-kotak tersebut dengan huruf-huruf sesuai pertanyaan). 4) Berikan poin setiap jawaban dalam kotak.

Kelebihan media permainan *Word Square* yaitu, meningkatkan ketelitian, membuat peserta didik kritis dalam berfikir, karena peserta didik dituntut mencari jawaban yang paling tepat dan harus jeli dalam mencari jawaban yang sudah ada pada kotak kata yang terdapat pada lembar kerja. Kekurangan media permainan *Word Square* yaitu, mematikan kreatifitas siswa dan siswa tinggal menerima bahan mentah. Untuk mengatasi kekurangan dari model pembelajaran *Word Square*, diperlukan bantuan alat peraga agar peserta didik lebih bisa berkreasi dengan

mengeksplorasi alat peraga secara langsung.

Kosakata merupakan perbendaharaan kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kualitas keterampilan berbahasa seseorang sangat bergantung pada kuantitas serta kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya atau semakin bagus penguasaan kosakatanya, maka semakin terampil pula dalam berbahasanya. Rastuti (2009:3) mengatakan bahwa “kosakata adalah semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa, kekayaan yang dimiliki seorang pembicara atau penulis, kata-kata yang digunakan dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu, seperti ekonomi, sosial, pendidikan, atau fisika.” Selanjutnya, Tarigan (2011:3) mengemukakan bahwa “kosakata adalah kata-kata yang tidak mudah berubah atau sedikit sekali kemungkinannya dipungut dari bahasa lain.”

Pembelajaran daring merupakan system pembelajaran yang memanfaatkan media teknologi sebagai sarana belajar. Pembelajaran *online* di Indonesia sendiri awalnya dikombinasikan dengan pembelajaran konvensional yang bertujuan untuk melatih kemandirian peserta didik dalam belajar. Riyana (2019) mengatakan bahwa salah satu upaya membentuk kemandirian siswa tersebut adalah dengan memberikan tugas dengan penekanan

bahwa belajar melalui segala sumber yang mendukung dengan bantuan dari orang lain seminimal mungkin.

## **METODE PENELITIAN**

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Penggunaan *Word Square* sebagai variabel bebas (X), sedangkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar sebagai variabel terikat (Y).

Penelitian ini termasuk penelitian *Quasi Experimental Design*. Penelitian ini menggunakan design penelitian yang berbentuk *Non Equivalent Pretest-Posttest Control group Design*. Dalam penelitian ini terdapat dua kelas sebagai objek penelitian, yaitu satu kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan *Word Square* dan satu kelas lainnya digunakan sebagai kelas kontrol dengan tidak menggunakan *Word Square*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIA yang terdiri atas 5 kelas dengan jumlah keseluruhan 197 orang.

Teknik penarikan sampel yang digunakan yaitu *Random Sampling* dengan mengambil dua kelas. Satu kelas yang digunakan sebagai kelas eksperimen yaitu kelas XI MIA 1 yang berjumlah 40 siswa dan kelas XI MIA 2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 40 siswa.

Tes awal (*Pretest*), yaitu tes yang diberikan kepada peserta didik sebelum dilakukan sebuah perlakuan (*treatment*). Tes akhir (*post-test*), yaitu tes yang diberikan kepada peserta didik setelah dilakukan sebuah perlakuan (*treatment*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes *Word Square*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis statistika inferensial untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan menggunakan table Z-score dan chi kuadrat dan uji homogenitas dengan menggunakan uji F (fischer), sebelum menentukan uji normalitas data dan homogenitas maupun uji hipotesis terlebih dahulu tentukan nilai rata-rata (mean) simpangan baku dan varian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil analisis data yang diperoleh dari hasil tes siswa tentang *die Familie*, baik di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Pertama, kelas tersebut masing-masing diberikan *pre-test* dengan soal yang sama untuk mengetahui kemampuan kosakata bahasa Jerman. Kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu penggunaan media permainan *Word Square*, sedangkan pada kelas kontrol hanya menggunakan buku pelajaran bahasa Jerman yaitu *Deutsch ist einfach 2* buku yang

memang dipakai sebagai bahan ajar di MAN 1 Makassar. Setelah dilakukan tiga kali pertemuan, kedua kelas tersebut diberi *post-test* dengan soal yang sama.

Penelitian ini dimulai dengan pemberian *pre-test* kepada kedua kelas yaitu tes *Word Square* untuk melihat kemampuan kosakata siswa.

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil *pre-test* kelas XI MIA 2 MAN 1 Makassar sebagai kelas kontrol rata-rata (*mean*) dari 40 siswa adalah **79.3** ( nilai tertinggi adalah 87 dan terendah adalah 47). Dari hasil perhitungan diperoleh panjang kelas interval 5.66 dibulatkan menjadi 6 dan banyaknya kelas interval adalah 6.

Setelah kelas eksperimen (XI MIA 1) diberi perlakuan (menggunakan media permainan *Word Square*) dan di kelas kontrol (XI MIA 2) tanpa menggunakan media permainan *Word Square* sebanyak 3 kali pertemuan, kedua kelas tersebut selanjutnya diberi *post-test* untuk melihat tingkat penguasaan kosakata siswa masing-masing kelas setelah pembelajaran.

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil *post-test* kelas XI MIA 2 MAN 1 Makassar sebagai kelas kontrol rata-rata (*mean*) dari 40 siswa adalah **84.9** (nilai tertinggi adalah 97 dan terendah adalah 50). Dari hasil perhitungan diperoleh panjang kelas interval 7.83 maka

dibulatkan menjadi 8 dan banyaknya kelas interval adalah 6.

Berdasarkan tabel *z-score* dan *Chi-Kuadrat*, maka uji normalitas data *pre-test* untuk kelas eksperimen **-168.190**. Hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel harga *Chi-Kuadrat* dengan  $dk = (k - 1)$ . Pada tabel di atas banyaknya kelas interval adalah 6. Oleh karena itu  $(k - 1) = 6 - 1 = 5$ . Dalam tabel dengan  $dk = 5$  tertera harga  $X^2(\alpha)$  atau dengan taraf signifikansi  $0,05 = 11.07$ . Jadi harga *Chi-Kuadrat* hitung lebih kecil dari pada *Chi-Kuadrat* tabel,  $\chi^2_{hitung}(-168.190) < \chi^2_{tabel}(11.07)$  atau  $(-168.190 < 11.07)$ . Oleh karena harga *Chi-Kuadrat* hitung lebih kecil dari pada *Chi-Kuadrat* tabel, maka data *pre-test* siswa pada kelas eksperimen dinyatakan berdistribusi **normal**.

Hasil Uji Normalitas dikonsultasikan dengan tabel harga *Chi-Kuadrat* dengan  $dk = (k - 1)$ . Pada tabel *Chi-Kuadrat* banyaknya kelas interval adalah 6. Oleh karena itu  $(k - 1) = 6 - 1 = 5$ . Dalam tabel dengan  $dk = 5$  tertera harga  $X^2(\alpha)$  atau dengan taraf signifikansi  $0,05 = 11.07$ . Jadi harga *Chi-Kuadrat* hitung lebih kecil dari *Chi-Kuadrat* tabel,  $\chi^2_{hitung}(-61.860) < \chi^2_{tabel}(11.07)$  atau  $(-61.860 < 11.07)$ . Oleh karena harga *Chi-Kuadrat* hitung lebih kecil dari pada *Chi-Kuadrat* tabel, maka data *pre-test* siswa pada kelas kontrol dinyatakan berdistribusi **normal**.

Berdasarkan tabel *z-score* dan *Chi-Kuadrat*, maka uji normalitas data *pre-test* untuk kelas kontrol - **61.860**. Hasil tersebut dikonsultasikan dengan F tabel dengan  $dk = k-1$ , dimana (k) merupakan banyaknya jumlah kelas pada interval kelas uji normalitas sehingga diperoleh  $db_{pembilang} = (6-1=5)$  dan  $db_{penyebut} = (6-1=5)$  dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0.05 maka diperoleh  $F_{tabel} = 5.050$ . Ternyata  $F_{hitung} = 0.06 < F_{tabel} = 5.050$ , oleh karena  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$  ( $F_{hitung} < F_{tabel}$ ) maka disimpulkan bahwa kedua sampel *pre-test* (eksperimen dan kontrol) memiliki varians yang sama atau **homogen**.

Hasil analisis data dengan menggunakan rumus uji-t di atas menunjukkan bahwa harga  $t_{hitung} = 2.25$ . Harga  $t_{hitung}$  tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  dengan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 40 + 40 - 2 = 78$  pada taraf signifikansi 0,05 maka diperoleh  $t_{tabel} = 1.994$ . Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis yaitu tolak  $H_0$ , jika  $t_h > t_t$ , atau terima  $H_0$ , jika  $t_h < t_t$ , berdasarkan analisis uji-t maka diperoleh  $t_{hitung} 2.25$  dan  $t_{tabel} 1.994$ , maka hasil akhir  $t_{hitung} 2.25 > t_{tabel} 1.994$ . Dengan demikian  $H_0$  dalam penelitian ini yang berbunyi media permainan *Word Square* tidak efektif dalam

penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar dinyatakan **ditolak**. Konsekuensi dari penolakan  $H_0$ , maka  $H_1$  dalam penelitian ini berbunyi media permainan *Word Square* tidak efektif dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar dinyatakan **diterima**.

Penelitian ini diperoleh hasil pemilihan sampel melalui sampel acak (*Random Sampling*) yakni kelas XI MIA 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIA 2 sebagai kelas kontrol. Pembelajaran dilakukan masing-masing 3 kali pertemuan namun perlakuan yang diberikan pada kedua kelas ini berbeda. Kelas eksperimen diberi tindakan berupa penggunaan media permainan *Word Square* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman yang pada pertemuan pertama tanggal 14 November 2020 bertemakan „*Mein Familienalbum*“, pertemuan kedua tanggal 21 November 2020 bertemakan „*Der Familienstammbaum*“ dan pertemuan terakhir tanggal 28 November 2020 bertemakan „*Verben: sprechen, sehen, lesen, und helfen*“ sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan seperti pada kelas eksperimen.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas berfungsi untuk mengetahui apakah kedua sampel



yang diteliti berdistribusi normal atau tidak, sedangkan uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah kedua sampel dalam penelitian tersebut homogen.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) Penguasaan kosakata Bahasa Jerman dengan media permainan *Word Square* siswa kelas XI MAN 1 Makassar diperoleh nilai rata-rata siswa pada tes awal (*Pre-Test*) 81.5, kemudian setelah diberikan perlakuan (*treatment*) nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 89.7. 2) Penguasaan Kosakata siswa kelas XI MAN 1 Makassar melalui penerapan metode pembelajaran konvensional atau tanpa menggunakan media permainan *Word Square* diperoleh nilai rata-rata siswa pada tes awal (*Pre-Test*) 79.3, kemudian pada tes akhir (*Post-Test*) menjadi 84.9. Pada pembelajaran kelas kontrol persentase nilai siswa meningkat, hal ini disebabkan karena pada kelas kontrol cara mengajar guru bagus dan tingginya minat belajar siswa. 3) Media permainan *Word Square* dalam penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI MAN 1 Makassar (virtual) dinyatakan efektif, dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t terhadap nilai *post-test* siswa, yakni hasil analisis

uji-t yaitu,  $t_h = 2.25 > t_t = 1.994$  pada taraf signifikansi 0,05.

Agar dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa yang lebih baik, maka disarankan: 1) Guru sebaiknya lebih intensif menggunakan media permainan *Word Square* dalam pembelajaran penguasaan kosakata bahasa Jerman agar siswa lebih aktif belajar dan juga siswa merasa lebih bersemangat. Namun, dengan mempertimbangkan hasil persentase pembelajaran konvensional pada kelas kontrol yang mencapai 84.9% pada hasil *post-test*, maka guru masih dapat menerapkan media permainan tersebut dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jerman. 2) Merancang berbagai macam variasi pembelajaran yang membuat siswa termotivasi belajar bahasa Jerman dan menghindari kejenuhan dalam belajar. 3) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan memperkuat hasil penelitian ini dengan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan media permainan *Word Square* atau media pembelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

Arif S. Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Arsyad, A, dkk. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Conny, Semiawan. (2008). *Penerapan Pembelajaran Anak*. Jakarta: Indeks.
- Duludu, Ummysalam A. T. A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Iskandarwassid, dan H. Dadang Sunendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Johar, Rahmah & Hanum, Latifah. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Kusnadi. (2018). *METODE PEMBELAJARAN KOLABORATIF: Penggunaan Tolls SPSS dan Video Scribe*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Mandagi, O. Mieke, & Degeng, Nyoman Sudana. (2019). *Model dan Rancangan Pembelajaran*. Malang: CV. Seribu Bintang.
- Rastuti, M. (2009). *Ragam Kata Bahasa Indonesia*. Surabaya: Jepe Press Media Utama.
- Riyana, Capi. (2019). *Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sinambela. (2006). *Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah dalam Pembelajaran*. Surabaya: Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Sulastri, Eti. (2019). *9 Aplikasi Metode Pembelajaran*. Guepedia Publisher.
- Tarigan. (2011). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Widaningsih, Ida. (2019). *Strategi dan Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industry 4.0*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.